

PlayStation

PAL

Harry Potter
y la Piedra Filosofal™





PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

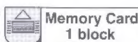
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)









SLES-03663

INICIO DEL JUEGO

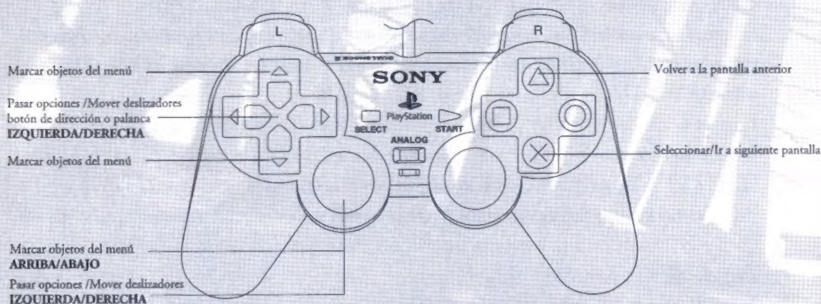
No es aconsejable conectar o introducir cualquier tipo de periférico o TARJETA DE MEMORIA con la consola encendida. Antes de iniciar el juego, comprueba que tienes suficientes bloques libres en LA TARJETA DE MEMORIA.

1. Instala tu consola PlayStation® según las instrucciones de este Manual. **Antes de introducir o retirar un disco compacto, asegúrate de que la consola esté APAGADA.**
2. Inserta el disco de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* ™ y cierra la cubierta.
3. Inserta los controles del juego y enciende la consola. Aparecerá la pantalla de EA GAMES ™ y otras introductorias, seguidas de la pantalla Seleccionar Idioma.
4. Pulsa el botón de dirección para marcar tu idioma y a continuación pulsa el botón ✕. Aparecerá la pantalla del Menú Principal (consulta la sección *Menú Principal* en la pág. 5).

   Nota: Por favor ten en cuenta que en este producto solo funciona la Ranura para MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) 1.

ÍNDICE

CONTROLES DEL MENÚ



MANDOS BÁSICOS

Controla los mandos básicos para terminar tu primer año en Hogwarts™.

ACCIÓN	MANDO
Mover a Harry	Botón de dirección o palanca izquierda
Maleficio Rechazo Flipendo	Botón ✕ (Mantén pulsado el botón ✕ para el maleficio rechazo cargado)

Nota: La acción anterior no estará disponible hasta que se aprenda en el juego.

Acción/Hablar con	Botón ■
Echar un vistazo	Botón ▲ + botones de dirección o palanca izquierda
Bloquear Objetivo	Botón **R1** (botón ▲ para cancelar)
Cambiar Ángulo Cámara	Botones **L2/R2**
Detener Partida /Pantalla estado	Botón **START**

- Para los mandos de vuelo con la escoba, consulta la sección de *Quidditch*™ en la pág. 9.

Introducción

Es el primer día del curso en el Colegio Hogwarts™ de Magia y Hechicería y un increíble mundo de magia se abre ante ti. Como el joven aprendiz mago, Harry Potter™, debes dar tus primeros pasos por este extraño mundo, un lugar muy alejado de la monótona existencia de la confiada gente no mágica.

Harás amigos, aprenderás las lecciones de Encantamientos, Pociones y Defensa Contra las Artes Oscuras y explorarás un enorme castillo en constante cambio sin perder la cabeza y tu ingenio. Sobre todo si quieres vencer al matón del colegio, Draco Malfoy™ y sus amigotes, Crabbe y Goyle, evita la fría mirada del profesor de Pociones, Severus Snape™, y domar todo un bestiario de criaturas mágicas.

Pero no temas, con aliados como el encantador Hagrid, la astuta de Hermione y el sabio director Albus Dumbledore™, estarás listo para enfrentarte a 'Quien tú sabes' antes de que te dé tiempo a decir: ¡Wingardium Leviosa!

Buena suerte, joven mago, la vas a necesitar.

- Para más información sobre Harry Potter, visita **www.harrypotter.com**
- Para más información sobre los videojuegos de *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, visita **www.harrypotter.ea.com**

CONFIGURAR EL JUEGO

Menú Principal

Ajusta las opciones del juego



Empieza tu aventura, continúa una aventura guardada o borra una aventura y empieza una nueva partida

- Las partidas bonus de Quidditch solo estarán disponibles cuando descubras las características en el juego completo.

  Nota: En este manual los valores predeterminados aparecen en **negrita**.

Iniciar una partida

Para Iniciar una Nueva Aventura:

Marca INICIO PARTIDA y pulsa el botón ✕. Ahora elige INICIAR NUEVA PARTIDA. Si quieres guardar tu evolución en una TARJETA DE MEMORIA, sigue las instrucciones de pantalla para crear una ranura de guardado (consulta la sección sobre *TARJETAS DE MEMORIA*, más abajo).

- La próxima vez que inicies la partida, podrás continuar con la aventura anterior, si la guardaste, borrar tu evolución y volver a empezar, iniciar una nueva partida sin guardar o usar otra ranura. Sólo tendrás que seguir las instrucciones de pantalla.

  Nota: Si estás compartiendo el juego y TARJETA DE MEMORIA con otra persona, recuerda elegir otra ranura. ¡Si no puede que continúes su partida sin querer!

Tarjetas de memoria

Hay tanto que explorar en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, que es difícil verlo y hacerlo todo de un tirón. Por eso para aprovechar al máximo *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, te recomendamos que uses una TARJETA DE MEMORIA para guardar tu evolución.

- La primera vez que juegues se creará en tu TARJETA DE MEMORIA un bloque para partida guardada de *Harry Potter y la Piedra Filosofal.* Si la TARJETA es nueva, tendrás que formatearla. Para hacerlo correctamente sigue las instrucciones en pantalla.

Jugar sin Tarjeta de memoria

Si no has insertado una TARJETA DE MEMORIA, aparecerá una pantalla de aviso. No la necesitas para jugar, pero si sigues sin ella, no podrás guardar tu evolución, por lo que tardarás mucho en terminar el juego.

Pantalla del juego

Empiezas en el vestíbulo donde te recibirá Albus Dumbledore. ¡Empieza tu aventura explorando los recovecos más oscuros de Hogwarts!



- Usa los botones **L2** y **R2** para cambiar tu punto de vista: te vendrá muy bien en las situaciones complicadas.

  Consejo: Pulsa el botón **START** para detener el juego y ver los detalles.

Cromos de Brujas y Magos Famosos

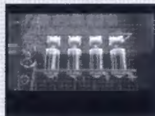


Podrás coleccionar los cromos de Brujas y Magos Famosos que descubrirás durante toda tu aventura. Colecciónalos y gana suficientes Puntos de la Casa (consultar a continuación) y te esperará una gran sorpresa.

Ver tu Colección de Cromos

Cuando encuentras un cromo podrás ver automáticamente tu libro con la colección de Brujas y Magos Famosos. Si quieres mirar tu colección en otro momento, tendrás que ir a la Torre de Gryffindor ™, acercarte al Libro de Cromos de Magos y pulsar el botón ■.

Puntos de la casa



Como miembro de la casa Gryffindor, podrás ganar puntos en las lecciones, por todo Hogwarts y sus terrenos. En algunas ocasiones podrás ver qué tal lo estás haciendo cuando aparezcan los relojes de arena con los puntos de Gryffindor y Slytherin. Si el reloj de arena de Slytherin tiene más arena, no irás bien y tendrás que superarte ¡si quieres que Gryffindor se gane la Copa de la casa!

- Si consigues suficientes puntos y todos los cromos de Brujas y Magos Famosos, te espera una gran sorpresa.

Quidditch

El Quidditch es una parte importante de la vida en Hogwarts. No solo es un deporte emocionante y de destreza, sino que les enseña a los participantes a manejar la escoba a la perfección, lo cual les servirá también fuera del campo.

- Cuando Harry se una al equipo de Quidditch de Gryffindor, podrás participar en la Copa de Quidditch desde el Menú Principal. Así te podrás medir con equipos cada vez más fuertes según vayas avanzando en la competición.

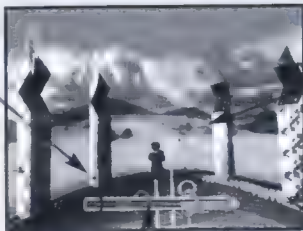
  Nota: Antes de empezar a manejar la escoba, tendrás que completar el Tutorial de Escobas.

Mandos de la Escoba

Botón ✕	Acelerar
Botón de dirección o palanca izquierda **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA**	Volar ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA

Nota: Para usuarios más experimentados, los mandos para ir **ARRIBA/ABAJO** pueden invertirse seleccionando INVERTIR control de la escoba en el menú de Opciones (para más información, ve a la sección *Pantalla Opciones* en la pág. 12)

Finalidad del Juego



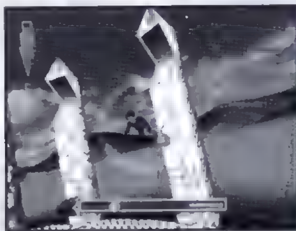
Esquiva las Bludgers

Sigue la Snitch por los aros de colores

Barra azul antes de que aparezca el Buscador rival. Barra roja durante el duelo con el Buscador rival. Barra dorada durante la persecución final en picado

- Si alguna de las barras se agota, tendrás que empezar esa fase de nuevo.

Cuando tengas la Snitch al alcance de la mano, aparece la pantalla Atrapar:



- Pulsa el botón ✕ para atrapar la Snitch™ Dorada.

Objetos y Obstáculos

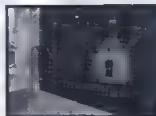
Grageas Bertie Bott de Todos los Sabores™



Te darás cuenta de que estos caramelos extraños andan por todo el Castillo y los jardines. Recógelos y pronto averiguarás que son una importante moneda de cambio entre los alumnos.

Consejo: Recoge Ranas de Chocolate™ para aumentar la resistencia de Harry.

Puertas cerradas



No podrás abrir puertas hasta que hayas completado algunas tareas o encontrado la llave adecuada. Los potentes candados te restringen el acceso a determinadas zonas del Castillo. El personal ha sellado estas zonas por la seguridad de los alumnos, pero podrás encontrar la forma de entrar, si completas la tarea adecuada.

Saltar, Subir y Gatear



Para explorar Hogwarts como es debido, tal vez tengas que saltar grandes abismos o subir por encima de obstáculos y conseguir superarlos.

Nota: Sólo se pueden subir o saltar determinados obstáculos.

Para saltar – Corre hasta la brecha, siempre en la dirección adecuada. Saltarás automáticamente y con el impulso pasarás el vacío.

Para subir – Camina hacia un objeto u obstáculo y pulsa el botón direccional **ARRIBA**. Lo subirás o pasarás por él.

Pantalla Estado

Para acceder a la pantalla Estado, pausa el juego en cualquier momento, echa un ojo a cuántos objetos, grageas, puntos de la casa o cromos de Brujas y Magos famosos has recogido y a los hechizos que has aprendido.

- Para interrumpir tu misión, pulsa el botón **START**. Aparecerá la pantalla de Estado.
  OPCIONES: Ir a la pantalla opciones.
  CONTINUAR: Vuelve al lugar donde dejaste la partida.
  SALIR DEL JUEGO: Elige terminar tu aventura y selecciona Sí para confirmarlo.
  Nota: Si sales del juego, perderás toda la evolución desde el ultimo punto en que guardaste la partida.

Pantalla Opciones

Elige las opciones que quieres ajustar.

VIBRACIÓN: Interruptor Vibración del Controlador SI/**NO** (Sólo disponible si tienes un Controlador Analógico (DUALSHOCK)).

CONTROL DE LA ESCOBA: Cambia entre INVERTIDO y **NORMAL** el control de la escoba

Nota: Cuando utilices la opción por defecto, NORMAL, al pulsar **ARRIBA** la escoba se mueve hacia arriba y al pulsar **ABAJO** baja la escoba. Si seleccionas INVERTIDO ocurre lo contrario.

MODO DE VISTA: Cambia entre INVERTIDO y **NORMAL** el modo de vista.

Nota: Pulsa el botón ▲ para acceder al modo Vista. Cuando utilices la opción por defecto, **NORMAL**, pulsa **ARRIBA** para mirar arriba y **ABAJO** para baja la vista. Si seleccionas INVERTIDO ocurre lo contrario

OPCIONES DE SONIDO: Elige MONO, **ESTÉREO** o SURROUND. Fija el volumen para Efectos de Sonido y Música.
CENTRAR PANTALLA: Selecciona y pulsa el botón ✕. Usa el botón de dirección para ajustar la pantalla y pulsa el botón ✕ para fijarla.
SALIR: Sal de la pantalla Opciones y vuelve al Menú Principal.

GUARDAR Y CARGAR

Harry Potter y la Piedra Filosofal te permite guardar datos del juego o valores usando una TARJETA DE MEMORIA.

Nota: No insertes ni retires nunca una TARJETA DE MEMORIA al cargar o guardar archivos.

Para cargar una partida guardada o valores:

1. Selecciona INICIO PARTIDA del Menú Principal y aparecerá la pantalla Cargar Partida.
2. Utiliza el botón de dirección para marcar la partida que quieres continuar. Luego pulsa el botón ✕.

- Para borrar una partida guardada y empezar una nueva en la misma ranura, botón de dirección para marcar la partida y pulsa el botón ●.

Para guardar una partida o valores:

1. Busca el libro de Guardado con Chispas Rojas (¡hay uno en la Torre de Gryffindor!) y pulsa el botón ■.
   2. Aparecerá la Pantalla Guardar Partida. Ahora usa el botón de dirección para marcar una partida y pulsa el botón ✕ para guardarla.

- Si prefieres, puedes pulsar el botón ▲ para volver a la partida sin guardar.

CRÉDITOS

Warner Bros. Interactive Entertainment

Equipo de Producción: Brett Skogen, Louise McTighe, **Marketing:** Jim Molinaro, Susan Montague, Jason Ades

Agradecimientos especiales de WBIE: Michael Harkavy, Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Lisa St. Amand, Julie McNally Cahill, Lisa Singer

Argonaut Games

Equipo de Producción: Jamie Walker, Seb Canniff, Peter Jones, **Equipo de Programación:** Ben Wyatt, Aaron Fothergill, Dan Laufer, Harris Bernardez, Richard Bush, Tom Kermode, **Equipo de Diseño:** Stephen Jarrett, Anna Larke, Ed Persey, Jake Fearnside, Lorne Campbell, Matt Ekins, **Equipo Artístico:** Wayne Billingham, Gary Bendelow, Frances Castle, Neil Crosbourne, Peter Dobbin, Mick Hanrahan, Adam Hill, Vanessa Pouillard, Shelley Johnson, James Norman, **Equipo de Audio:** Justin Scharvona, Richard Griffiths, Jason Bringans, Karin Griffin, Chris Sweetman, **Equipo de QA:** Richard Pareja, Ian Ball, Dom Andoh Jnr, Simon Belton, Jason Kanzen, Germaine 'King' Mendes, **Agradecimientos Especiales:** Tanguy Dewavrin, Mark Jagger, Oliver Neary, Jani Peltonen, Herman Serrano

Electronic Arts

Equipo de Producción: Mike Cooper, Wayne Frost, Jeff Gamon, Chris Gray, Simon Harris, Danny Isaac, Duncan Kershaw, Owen O'Brien, Rob O'Farrell, Colin Robinson, **Equipo Artístico:** Ross Deardsley, Lennie Graves, Rachel Huntington, John Miles, Adrian Crofts, **Trabajo artístico adicional:** Neil Bushnell, Selina De Sanatos, **Guión y Edición de Diálogos:** Guy Miller, Simon Phipps, **Equipo de Audio:** Adele Kellett, Nick Laviers, Bill Lusty, Dominic Smart, Jeremy Soule, **Música Compuesta e Interpretada por:** Jeremy Soule, **Departamento QA:** Abraham Audu, Matt Bennett, Ben Barker, Richard Diaz, Ross Douglas, Bruce Glazier, Andy Hall, Glenn Harris, Richard Hylands, Piers Langridge, Giro Maioriello, Lee Mandeville, James Melling, Andy Miller, Dan Mist, Joe Nunn, Matthew Patch, Blake Robinson, Pete Samuels, Jon Trumper, Darren Tuckey, Richard Wilderspin, Stu Williams, James Willis, Andy Bussell, **Soporte técnico QA:** Wayne Boyce, Joe Grant, Donna Hicks, Marcus Purvis, **Marketing Estudio Europeo:** Sean Ratcliffe, Roy Meredith, Sara Hobson, **Jefes de Proyecto Localización:** Carole Celle, David Lapp (Europa), Fuzuki Ninomiya and Tomomi Arakawa (Japan)., **Documentación:** James Lenoël, **Jefe de Producción Europa:** Martina Gadringer, **Ejecutivo Contabilidad:** Candice Westman, **Planificador Producción:** Daniel Monahan, **Diseño Caja**: Vyn Arnold, **Presentación y Coordinación de Documentación:** Joanna Taylor, Abdul Oshodi, Colin Dodson, **Coordinación Localización Web:** Petrina Wallace, Ai-Lich Nguyen, **Relaciones Públicas:** Anna Marie Stein (Worldwide), **Coordinación Materiales:** Piers Dodd, **Operaciones Estudio:** Anne Miller, Phil Jones, **CQC Europa:** David Fielding, Andrew Chung, Fabio Mastrangioli, Ben Jackson, Paul Richards

Agradecimientos especiales: Diane Nelson, Jason Lord, Bruce McMillan, Chuck Clanton, David Byrne, John Lawrence, Lisa Stokes, Lisa Watt, David Heyman, Christopher Little, Danny Bilson, Paul DeMeo, Paul Marsden, , Simone Weiss at Sony DADC, J.K. Rowling.

Aviso a los poseedores de televisores de proyección

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores de proyección de pantalla grande.

AVISO

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE HACER MEJORAS EN ESTE PRODUCTO COMO SE DESCRIBE EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN AVISAR.

ELECTRONIC ARTS NO DA GARANTÍAS, CONDICIONES O DECLARACIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, CON RESPECTO A ESTE MANUAL, SU CALIDAD, COMERCIABILIDAD O ADECUACIÓN PARA CUALQUIER PROPÓSITO PARTICULAR. ESTE MANUAL SE PROPORCIONA "TAL CUAL". ELECTRONIC ARTS DA CIERTAS GARANTÍAS LIMITADAS CON RESPECTO AL SOFTWARE Y LOS MEDIOS DE SOPORTE DEL SOFTWARE. EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ RESPONSABLE DE CUALESQUIERA DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSIGUIENTES.

ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PREJUZGAN LOS DERECHOS ESTATUTARIOS DE UN COMPRADOR EN CUALQUIER CASO EN QUE EL COMPRADOR SEA UN CLIENTE QUE ADQUIERE ARTÍCULOS SIEMPRE QUE NO SEA CON OBJETOS COMERCIALES.

Garantía Limitada de Electronic Arts

Electronic Arts garantiza al comprador original de este software informático durante 90 días a partir de la fecha de adquisición, que el soporte en el que ha sido grabado el programa para ordenador o consola, se encuentra libre de defectos en cuanto a material y manufacturado. Durante este período el material multimedia defectuoso será reemplazado en el caso de que el producto original sea devuelto a Electronic Arts, a la dirección indicada en la parte posterior del documento, indicando también la fecha probada de compra, la razón por la que se devuelve, el soporte defectuoso y la dirección a la que se remitirá el producto.
Esta garantía es adicional, y no afecta en ningún sentido a sus derechos estatutarios.
La garantía no se ejecuta en los programas informáticos en sí, que son proporcionados "tal y como son", ni afectan al soporte que pudiera haber sido objeto de una manipulación perjudicial, daños o excesivo uso.

Indemnización al usuario

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software, en:

1. El reembolso del precio pagado, o

2. La reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Elecrronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta garantía limitada será nula si los defectos del software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier software reemplazado estará garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

Si tiene alguna duda acerca de este acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utilice la dirección que se adjunta en este producto.

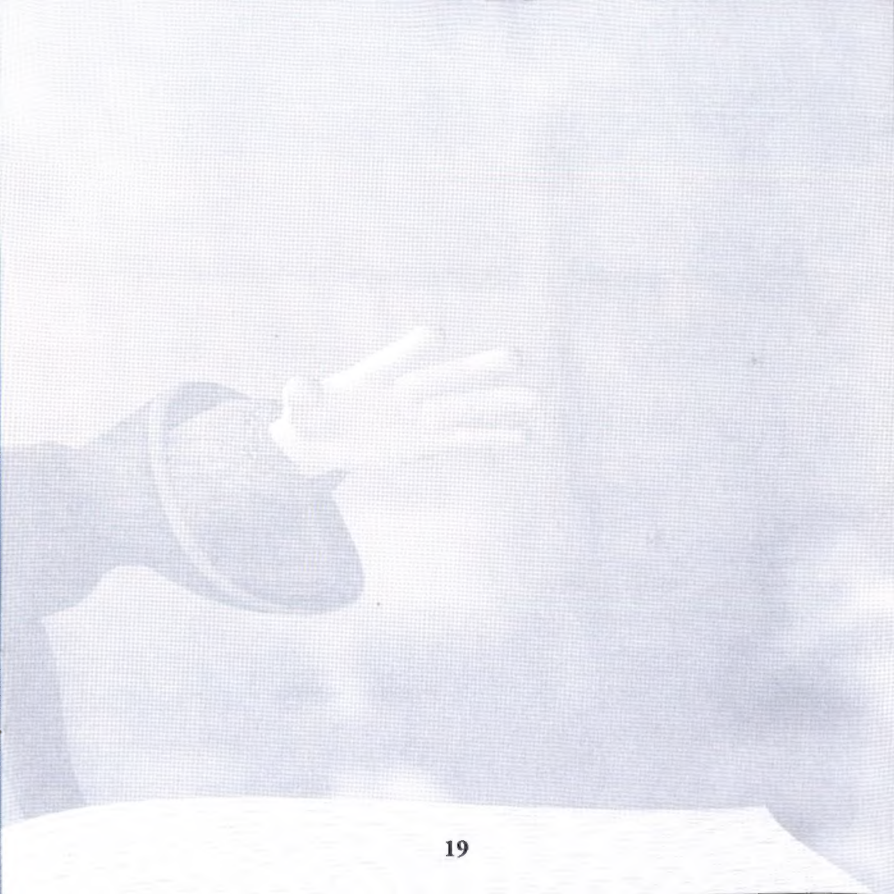
Servicio de Atención al Usuario

Si tienes algún problema con la ejecución de este juego llámanos de lunes a viernes al teléfono 91 754 55 40 de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 19:00 horas, o escríbenos a:

ELECTRONIC ARTS
Servicio de Atención al Usuario
Edificio Arcade
Rufino González, 23 bis, 1º
28037 Madrid

o **stecnico@ea.com**


HOGWARTS
H





Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Australia **Sirius calls are charged at $1.65 per min inc. GST 7 days a week 10am - 8pm. Calls from public or mobile phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required	1902 262 662	1902 26 600**
• Belgique/België/Belgien	011/301 306	Please contact your local distributor
• Danmark	+45 33 26 68 20	80 88 07 89
• Deutschland **2,40 DM/Min., Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.	01805 / 766 977	0190 - 787906**
• España		(91) 754 55 40
• France ** 2,21FF la minute	0803 843 843	08 36 68 55 15**
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland **Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call	(01) 4054022	1 560 923 580**
• Italia	147 828384	Please contact your local distributor
• Nederland	0495 574 817	00800 940 55555
• New Zealand ** Gamewizz calls are charged at $1.99 per min inc GST 7 days a week 8am - 8pm. Calls from mobile or public phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required	(09) 415 2447	0900 58885*
• Norge	2336 6600	800 13 897
• Österreich * Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.	0450 199 000 500*	0049 2408 940 555
• Portugal	(01) 318 7450	Please contact your local distributor
• Schweiz/Suisse ** SFr 2.00 Min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen	0900 55 20 55	0900 - 55 40 20**
• South Africa		+27 11 516 8300
• Suomi * 4.70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21	0600 411911*	Please contact your local distributor
• Sverige	08-587 610 00	Please contact your local distributor
• UK *Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call	08705 99 88 77	09067 53 22 53*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

EAS06103549M

SLES-03663



5030934027106